DOL-GSXF-FRA-M

LucasArts Entertainment Company Présente

STAR WARS THE CLONE WARS





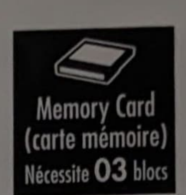
MODE D'EMPLOI

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME NINTENDO.





CE JEU PERMET DE JOUER SIMULTANEMENT AVEC UN, DEUX, TROIS, OU QUATRE JOUEURS ET MANETTES.



CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMÈTRES OU VOS RESULTATS.

LICENSED BY



TM, ® ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2002 NINTENDO. TOUS DROITS RESERVES.

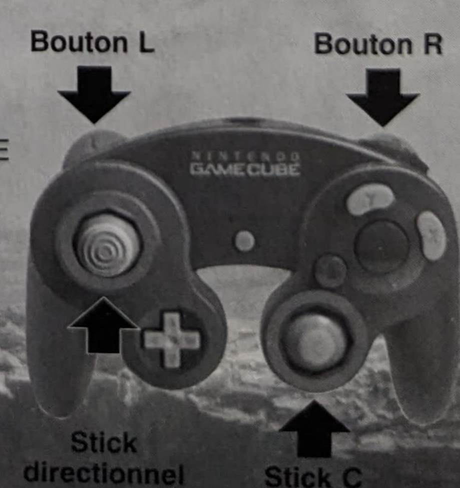
STAR WARS THE CLONE WARS

TABLE DES MATIERES

RÉINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel n'est pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.



INTRODUCTION

"VOUS AVEZ COMBATTU DANS LA GUERRE DES CLONES ? - OUI, J'ÉTAIS AUTREFOIS UN CHEVALIER JEDI, TOUT COMME TON PÈRE."

Depuis qu'un jeune fermier de Tatooine appelé Luke Skywalker a obtenu cette réponse de son mentor Ben Kenobi dans le quatrième épisode de *la Guerre des étoiles*, un épais mystère plane sur cette période inconnue de l'univers de *Star Wars*. Le deuxième épisode de la saga, *l'Attaque des clones*, révèle enfin les prémices de cet événement dont les répercussions ont affecté jusqu'au moindre recoin de cet univers. Aujourd'hui, ***Star Wars™* :The Clone Wars™**vous permet de prendre part au plus grand conflit de l'histoire de la galaxie.

Vous allez incarner Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi et Mace Windu, qui dirigent l'armée de clones de la République lors d'une campagne militaire organisée contre la Confédération des Systèmes Indépendants. L'aventure se déroule dans six mondes différents, des plaines dévastées par la bataille de Géonosis aux ruines enneigées de Rhen Var. Sous la houlette du comte Dooku, le mouvement séparatiste a lancé une terrible offensive contre la galaxie. Des hordes de droïdes se sont abattues sur tous les systèmes solaires habités, semant le chaos sur leur passage. L'avenir de la République Galactique, institution plusieurs fois millénaire, est désormais entre vos mains. Que la Force soit avec vous…

MANETTE ET ACCESSOIRES DE VOTRE NINTENDO GAMECUBE

MANETTE

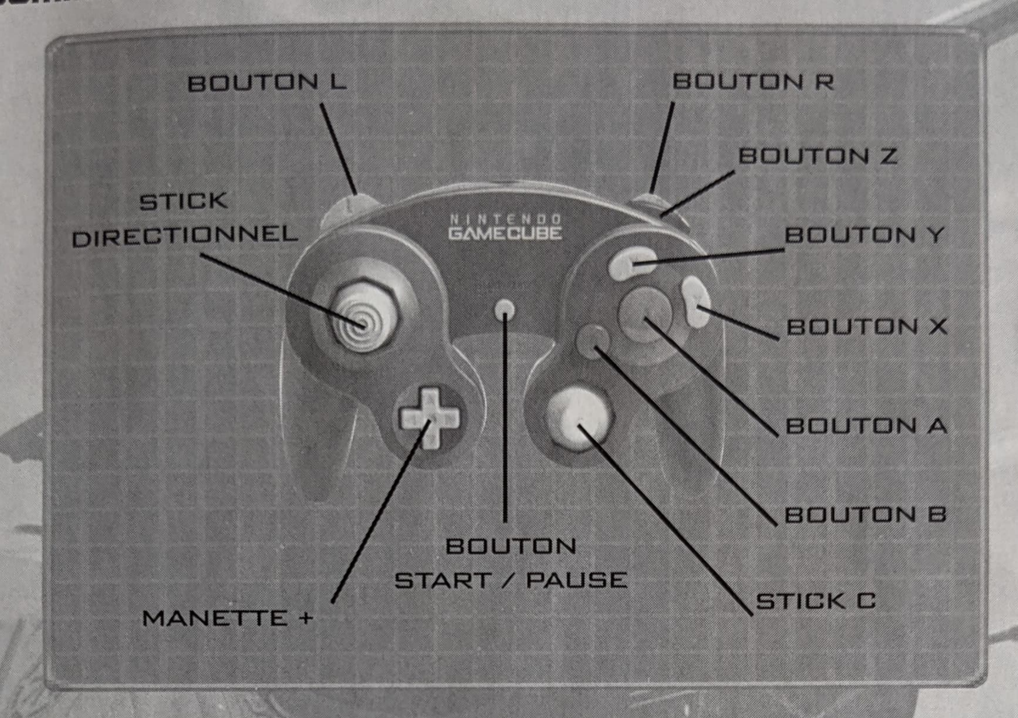
Pour pouvoir jouer, branchez votre manette au premier port manette, situé en façade de votre NINTENDO GAMECUBE, à gauche. Lorsque vous allumez votre console, veillez à ne pas toucher le stick directionnel, sous peine de fausser ses réglages. Le stick directionnel est un outil de précision. Ne placez rien et ne renversez aucun liquide dessus.

ACCESSOIRES

***Star Wars:* The Clone Wars** fonctionne parfaitement avec les Memory Cards (cartes mémoires) NINTENDO GAMECUBE. Il faut trois blocs de carte mémoire disponibles pour sauvegarder jusqu'à cinq profils de joueur. Nous vous recommandons vivement d'utiliser une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE afin de sauvegarder votre partie. Avant d'allumer votre console, insérez votre Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE dans le slot prévu à cet effet, en façade de la console, à gauche. Assurez-vous que votre NINTENDO GAMECUBE est bien éteint chaque fois que vous désirez insérer ou retirer un accessoire.

Veuillez vous référer au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

COMMANDES



STICK DIRECTIONNEL :	**Poussée / direction :** Commande les déplacements du véhicule. Plus vous appuyez dans une direction, plus votre vitesse augmente.
MANETTE + :	**Contrôle de l'unité :** Chaque direction choisie sur la manette + transmet un ordre différent à l'unité du joueur. **HAUT :** attaquer la cible désignée par le joueur **GAUCHE :** rompre la formation et attaquer à volonté **DROITE :** maintenir la position **BAS :** retour en formation ; suivre le véhicule du joueur
BOUTON A :	**Tir (principal) :** Appuyez pour utiliser votre arme principale.
BOUTON B :	**Tir (secondaire) :** Appuyez pour utiliser votre arme secondaire.
BOUTON Y :	**Options spécifiques :** variables d'un véhicule à l'autre **Char, moto-jet et STAP :** turbo **Canonnière :** faisceaux laser composites **Jedi :** La Force **Walker d'assaut :** boucliers à plasma **Maru :** charges sismiques
BOUTON X :	**Changer la vue :** Bascule d'une vue à la 3e personne à une caméra subjective, et inversement.
BOUTON Z :	**Zoom :** Maintenez le bouton appuyé pour conserver le zoom.

BOUTONS L / R :

Char, moto-jet, STAP, maru, Jedi ou CAB :

Esquive gauche : déplacement latéral vers la gauche
Esquive droite : déplacement latéral vers la droite

Walker :

Gauche : rotation de la tourelle vers la gauche
Droite : rotation de la tourelle vers la droite

Canonnière :

Gauche : la canonnière ralentit jusqu'à atteindre sa vitesse minimale
Droite : la canonnière accélère jusqu'à atteindre sa vitesse maximale.

STICK C :

Contrôle de la caméra : fait tourner la caméra autour du véhicule du joueur.

BOUTON START / PAUSE :

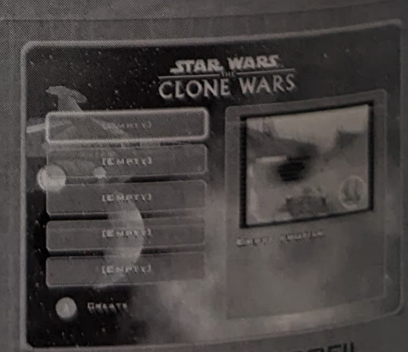
Pause / Options
Stick directionnel / Manette + : Permet de naviguer (haut / bas) dans les menus déroulants.
Bouton A : sélectionner une option dans un menu
Bouton B : retour au menu précédent Retour au jeu.

DÉMARRAGE RAPIDE

Avant de commencer à jouer à *Star Wars:* **The Clone Wars**, assurez-vous que votre NINTENDO GAMECUBE est éteint. Insérez votre disque NINTENDO GAMECUBE dans la console et appuyez sur le bouton d'alimentation.
Si vous n'avez pas de Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE insérée dans votre console, un message vous avertit qu'il vous sera impossible de procéder à des sauvegardes. Il est tout à fait possible de jouer à *Star Wars:* **The Clone Wars** sans Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE, mais nous vous recommandons vivement d'en utiliser une. Si vous avez déjà inséré une carte mémoire dans votre console, le message d'avertissement ne s'affichera pas.
Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur START pour créer votre profil de joueur.

CHOISIR OU CRÉER UN PROFIL DE JOUEUR

Si vous n'avez encore jamais joué à *Star Wars:* **The Clone Wars**, vous devez créer un profil, qui vous permettra de sauvegarder votre partie. Le jeu utilise par défaut la Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE du slot A. Si aucune carte mémoire n'est détectée, il interroge le slot B. Le jeu crée une sauvegarde sur votre carte mémoire pour enregistrer votre partie. Dans *Star Wars:* **The Clone Wars**, vous pouvez créer jusqu'à cinq profils, qui prennent un total de trois blocs sur votre Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE. Appuyez sur le bouton A pour paramétrer votre premier profil (si vous avez déjà joué à *Star Wars:* **The Clone Wars**, vous pouvez passer d'un profil à un



L'ÉCRAN DE PROFIL

autre en appuyant sur les touches ▲ et ▼ du stick directionnel. Appuyez sur le bouton A pour sélectionner le profil que vous voulez utiliser). Les profils enregistrent votre progression dans le jeu ainsi que vos points de bonus.

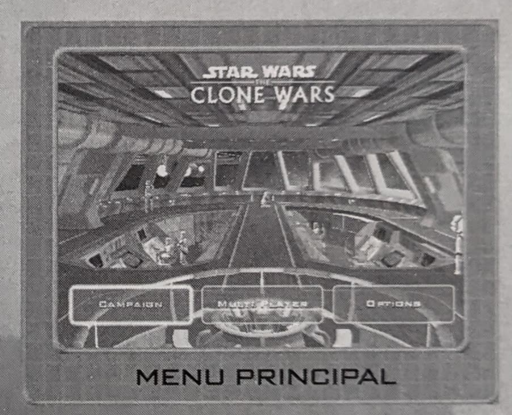
Si vous créez un nouveau profil, vous devez lui donner un nom (11 caractères maximum). Utilisez les touches ◀, ▶, ▲, et ▼ du stick directionnel pour choisir lettres et chiffres. Si vous faites une erreur, sélectionnez EFFACER pour effacer le dernier caractère. Une fois votre nom entré, le jeu vous demande de le confirmer. Appuyez sur le bouton A pour valider (vous retournez alors au menu principal) ou appuyez sur le stick directionnel pour revenir en arrière, puis sur le bouton A pour annuler votre profil. **REMARQUE :** La manette + permet également de déplacer le curseur au sein de tous les menus.

EFFACER UN PROFIL

Si vous décidez d'effacer un profil de joueur, rendez-vous à l'écran des profils et utilisez le stick directionnel pour sélectionner le profil que vous souhaitez faire disparaître. Cela fait, appuyez sur le stick directionnel ▲ ou ▼ pour sélectionner EFFACER PROFIL. Choisissez OUI afin de confirmer la suppression du profil et appuyez sur le bouton A.

LE MENU PRINCIPAL

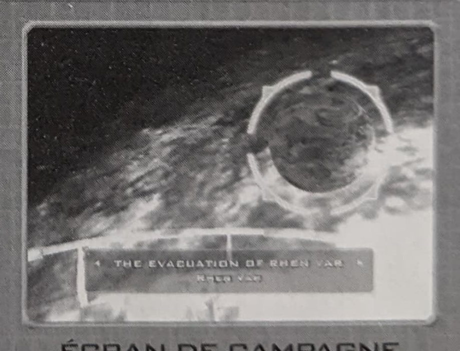
Le menu principal vous propose trois possibilités : CAMPAGNE, MULTIJOUEUR et OPTIONS. Utilisez les touches ◀ ou ▶ du stick directionnel ou la manette +, puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix.



MENU PRINCIPAL

ÉCRAN DE CAMPAGNE

Quand vous choisissez Campagne dans le menu principal, une carte holographique de la galaxie apparaît ; cette carte affiche les missions disponibles. En début de partie, la seule mission possible est Géonosis : Le Sauvetage commence. Vous devez mener à bien chacune des missions qui vous sont proposées afin de pouvoir passer à la suivante. Une fois que vous aurez rempli une ou plusieurs missions, vous pourrez faire défiler les missions disponibles à l'aide des touches ◀ ou ▶ du stick directionnel, ce qui vous permettra de voir les points de bonus que vous a rapportés la mission sélectionnée.

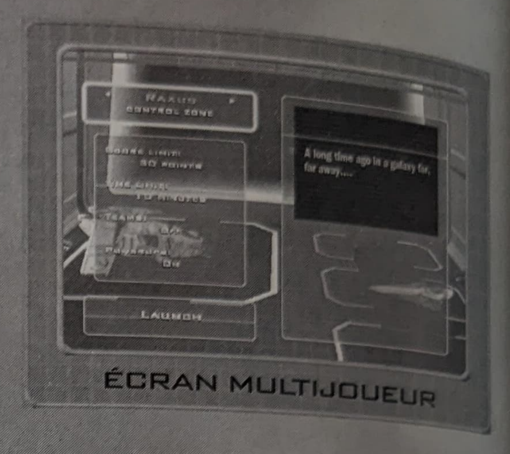

ÉCRAN DE CAMPAGNE

Vous avez également la possibilité de rejouer toutes les missions que vous avez déjà terminées. Pour de plus amples précisions à ce sujet, voir la section Points de bonus, en page 13. **REMARQUE :** lorsque vous menez une mission à bien, votre partie est automatiquement sauvegardée si vous avez inséré une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE dans votre console.

Pour sélectionner une mission, appuyez sur le bouton A. Choisissez le degré de difficulté (Padawan = facile, Chevalier Jedi = difficulté normale et Maître Jedi = difficile) et appuyez une nouvelle fois sur le bouton A pour lancer la mission.

ÉCRAN MULTIJOUEUR

Lorsque vous sélectionnez Multijoueur dans le menu principal, vous accédez à cet écran. La partie située en haut à gauche vous permet de faire défiler les niveaux disponibles ; utilisez pour cela le stick directionnel. La partie droite décrit le niveau choisi. Appuyez sur le bouton A pour sélectionner un niveau.



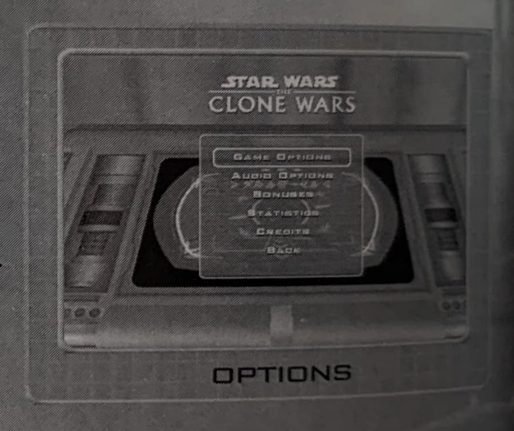
ÉCRAN MULTIJOUEUR

Vous avez maintenant la possibilité de modifier certaines options, telles que la Limite de score et la Limite de temps, mais aussi de choisir d'activer les options Equipes et Bonus. Passez d'une option à l'autre à l'aide des touches ▲ et ▼ du stick directionnel et modifiez les options en utilisant les touches ◀ et ▶. Une fois votre choix effectué, appuyez sur le bouton A. Appuyez une nouvelle fois pour jouer. Vous pouvez annuler votre choix à tout moment en appuyant sur le bouton B.

OPTIONS

Pour modifier certains aspects de *Star Wars: The* **Clone Wars**, choisissez Options dans le menu principal à l'aide du stick directionnel, et appuyez sur le bouton A.

REMARQUE : Dans les sous-menus de cet écran, utilisez le stick directionnel pour faire vos choix en appuyant sur les touches ▲ et ▼. Appuyez sur le bouton A pour accéder à un sous-menu ou pour confirmer votre choix. Le bouton B vous permet de revenir à l'écran précédent (l'option RETOUR, située en bas de chaque menu, a le même effet).



OPTIONS

OPTIONS DE JEU

Pour profiter pleinement de votre jeu *Star Wars:* **The Clone Wars**, n'hésitez pas à modifier les paramètres suivants :

CAMÉRA 1ère PERSONNE / 3e PERSONNE : Vous permet de passer de la vue subjective à la vue objective, et inversement.

VIBRATIONS OUI / NON : Permet d'activer ou non la fonction Vibration de votre manette NINTENDO GAMECUBE.

RÉTICULE OUI / NON : Permet d'activer ou de désactiver le réticule de visée.

AFFICHAGE PLEIN ÉCRAN / CINÉMASCOPE : Vous offre la possibilité de changer l'affichage de ***Star Wars:* The Clone Wars** afin de vous conformer à celui de votre téléviseur. Les téléviseurs classiques utilisent le mode plein écran, mais de nombreux téléviseurs récents sont au format 16/9e. Consultez le manuel d'installation de votre téléviseur pour savoir quel réglage choisir.
RÉINITIALISER : Rétablit toutes les options à leurs valeurs initiales.
RETOUR : Vous ramène à l'écran de choix des options.

Options sonores

Vous pouvez paramétrer les sons du jeu grâce aux options suivantes :
VOL. MUSIQUE : Sélectionnez cette option pour modifier le volume de la musique du jeu et des menus.
VOL. BRUITAGES : Permet de modifier le volume des effets sonores.
VOL. DIALOGUES : Permet de modifier le volume des dialogues.
MODE PRO LOGIC II SURROUND / STÉRÉO / MONO : Passez d'un mode sonore à l'autre grâce au bouton A et au stick directionnel.
TEST SONORE : Choisissez cette option afin de tester les réglages sonores en cours.
RÉINITIALISER : Rétablit toutes les options à leurs valeurs initiales.
RETOUR : Vous ramène à l'écran de choix des options.

Bonus

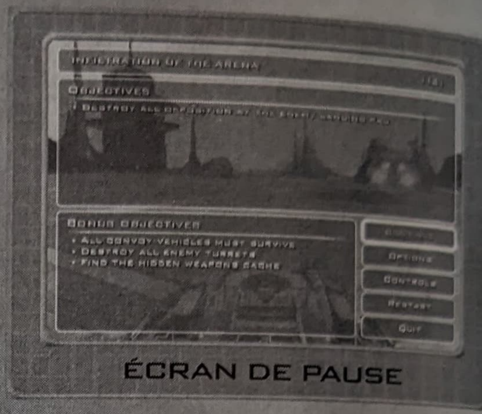
Ce menu vous donne accès à toutes les fonctionnalités que vous aurez déverrouillées en cours de partie.
VIDÉOS : Choisissez cette option pour revoir la cinématique d'une mission que vous avez terminée.
SUPPLÉMENTS : Permet d'accéder à tous les bonus que vous avez déverrouillés en cours de partie. Voir la section Points de bonus, en page 13, pour de plus amples précisions à ce sujet.
CODES : Si vous disposez d'un code spécial pour ***Star Wars:* The Clone Wars**, c'est ici qu'il faut le saisir. Appuyez sur les touches ◂ ou ▸ et ▴ et ▾ du stick directionnel pour sélectionner une lettre ou un chiffre, puis sur le bouton A pour le valider. Appuyez sur le bouton B ou sur EFFACER pour supprimer votre dernier choix. Une fois le code complet, confirmez-le en sélectionnant OK.
Si le code est correct, vous entendrez un "bip" de confirmation.
RETOUR : Vous ramène à l'écran de choix des options.

Statistiques

C'est ici que vous pouvez évaluer vos performances en mode solo ou multijoueur, et ce dans diverses catégories telles que la précision, le temps de jeu, le nombre d'ennemis détruits, et ainsi de suite.

Crédits
Découvrez le nom de toutes les personnes qui ont participé à l'élaboration de *Star Wars:* **The Clone Wars.**
Retour
Cette option vous ramène au menu principal.

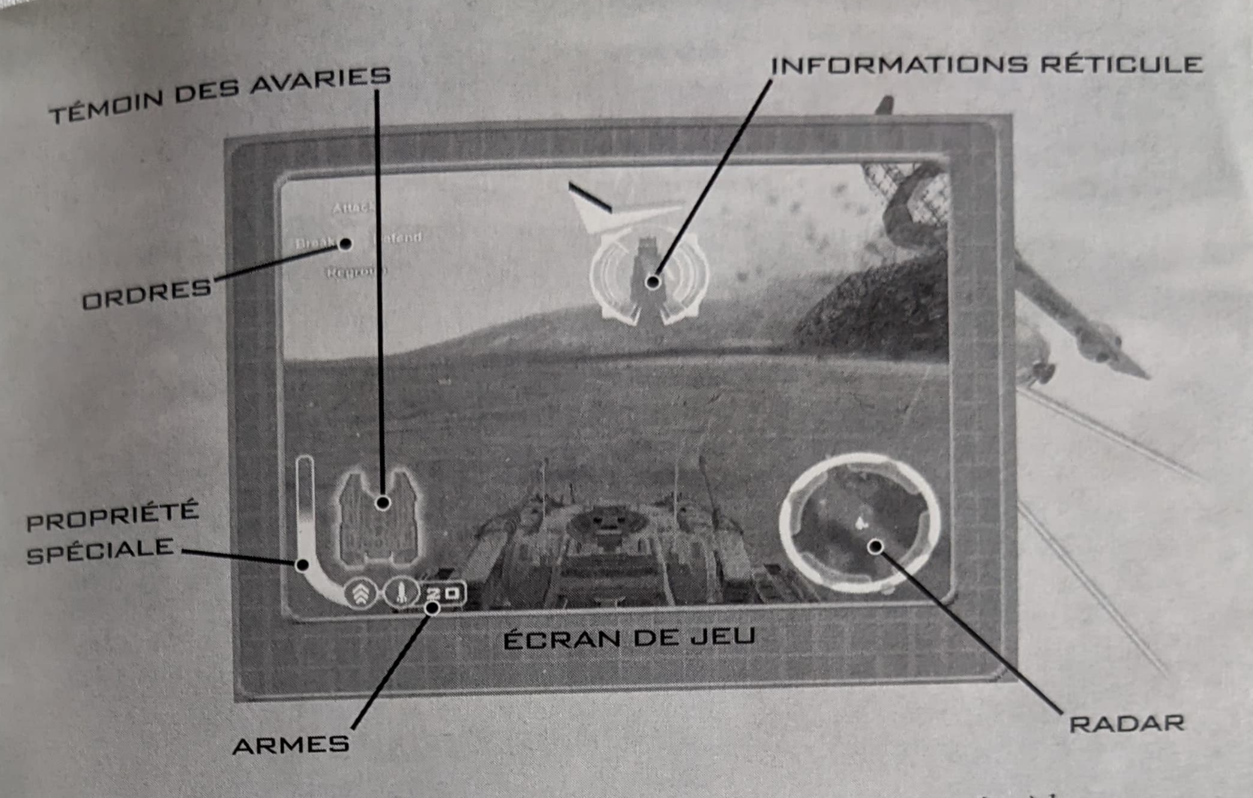
L'ÉCRAN DE PAUSE


ÉCRAN DE PAUSE

OBJECTIFS : Indique les objectifs devant être impérativement atteints pour que votre mission soit considérée comme un succès. Si vous ne les réalisez pas, votre mission sera considérée comme un échec.
OBJECTIFS BONUS : Il s'agit d'objectifs secondaires. Variables d'une mission à l'autre, il vous permettent de débloquer de nouvelles fonctionnalités ou des bonus.
Vous devez impérativement remplir tous les objectifs principaux pour que les objectifs supplémentaires vous confèrent des points. Voir la section Points de bonus, page 13, pour de plus amples précisions.
CONTINUER : Vous ramène au jeu.
OPTIONS : Accédez à l'écran des options de jeu et des options sonores.
STATISTIQUES : Consultez vos statistiques à tout moment de la mission.
COMMANDES : Visualisez les touches de contrôle du véhicule en cours d'utilisation.
RELANCER : Relance la mission depuis le début.
QUITTER : Vous pouvez quitter la mission à tout moment.

LE JEU

Star Wars: **The Clone Wars** vous permet de piloter divers véhicules, mais l'interface reste la même dans tout le jeu. Elle a pour fonction de vous guider vers l'objectif et de communiquer d'importantes informations sur votre personnage.
RADAR : Indique votre position actuelle (le triangle vert situé au centre) ainsi que celle des cibles et objets du niveau où vous vous trouvez. Vos alliés sont représentés en vert, vos ennemis en rouge. Les symboles clignotants sont les objectifs que vous devez impérativement atteindre pour passer au niveau suivant. Notez qu'ils peuvent être en rapport avec des unités ou des bâtiments alliés (et pas seulement ennemis). Le radar est utile pour éviter les obstacles, car il indique clairement le chemin à suivre entre les bâtiments et autres objets.
TÉMOIN DES AVARIES : Ce symbole prenant la forme de votre véhicule indique les dommages que votre coque peut encore essuyer avant que votre véhicule ne soit détruit. La lueur bleue symbolise vos boucliers. La coque de votre vaisseau ne commence à être endommagée que lorsque vos boucliers n'ont plus d'énergie.
ARMES : Indique les armes secondaires qu'il vous reste. Situé juste sous le témoin des avaries.



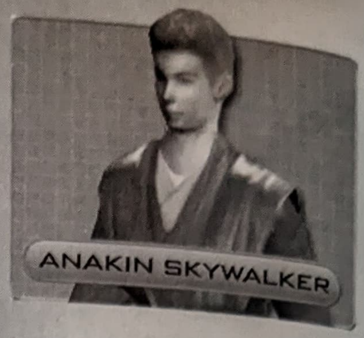
ORDRES : C'est ici que vous pouvez donner des ordres à vos unités, grâce à la manette +.
INFORMATIONS RÉTICULE : De fines lignes circulaires apparaissent autour des unités ennemies. Lorsque vous prenez un adversaire pour cible, les lignes s'épaississent et une barre correspondant aux dommages essuyés par l'ennemi apparaît à droite du réticule. Si l'unité fait partie d'un objectif que vous devez absolument atteindre, elle est également symbolisée par un petit triangle vert tourbillonnant qui vous permet de la différencier des autres unités.
FONCTIONNALITÉS SPÉCIFIQUES : Cette barre, située à gauche de votre témoin des avaries, affiche le potentiel de turbo qu'il vous reste lorsque vous pilotez le char d'assaut ou la moto-jet. Si vous êtes aux commandes d'une canonnière ou si vous chevauchez un maru, elle fait référence à vos armes spécifiques. Enfin, à bord du walker, elle indique l'état de vos boucliers.

ÉCRAN DE FIN DE CAMPAGNE

Cet écran ressemble à l'écran de pause, en ce sens qu'il dresse la liste de tous les objectifs d'une mission, obligatoires et secondaires. Ceux qui sont surlignés en vert ont été remplis, ceux qui apparaissent en blanc n'ont été que partiellement réalisés, et enfin vous avez échoué pour tous ceux qui figurent en rouge. Tous les objectifs principaux doivent être atteints pour passer à la mission suivante.
Un texte s'affiche sous les objectifs secondaires si vous déverrouillez un bonus. Consultez le menu Suppléments afin de découvrir ce que vous avez débloqué !

PROTAGONISTES

ANAKIN SKYWALKER



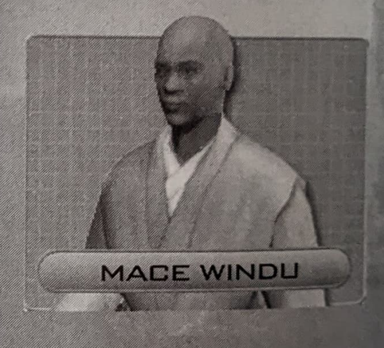
Anakin est un jeune Jedi aussi puissant qu'obstiné, découvert par Qui-Gon Jinn sur la planète Tatooine. Il a entamé sa formation Jedi tardivement, mais cela ne l'a pas empêché de très vite exceller dans de nombreuses disciplines, en raison de son incroyable maîtrise de la Force. Anakin est extrêmement doué, mais il lui arrive de se montrer imprévisible, ce qui n'est pas sans inquiéter le reste de l'Ordre.



OBI-WAN KENOBI

Tout comme son maître Qui-Gon Jinn, Obi-Wan est un chevalier Jedi hors pair. Doué dans le maniement du sabre laser et particulièrement réceptif à la Force, il aborde la vie sous un angle résolument différent. Il a accepté de se charger de la formation du jeune Anakin Skywalker, obéissant ainsi aux dernières volontés de Qui-Gon. Doté d'un bras agile et d'un esprit vif, Obi-Wan obéit toujours aux anciens du Conseil, mais cela ne l'empêche pas de régler à sa manière les difficultés auxquelles il doit faire face.

MACE WINDU



Mace Windu partage le titre de doyen du Conseil des Jedi avec le maître Yoda. Respecté de tous, il manie le sabre laser avec une virtuosité incroyable, nul ne pouvant égaler l'équilibre qu'il atteint entre force et finesse. Son imperturbable sang-froid et sa maîtrise absolue de son sabre violet si caractéristique font de lui le maître Jedi par excellence.



COMTE DOOKU

Ancien maître Jedi et dirigeant actuel de la Confédération des Systèmes Indépendants, le comte Dooku était l'un des membres les plus respectés de l'Ordre Jedi, qu'il quitta après la bataille de Naboo. Il manie le sabre comme personne, avec un style ancien mais ô combien redoutable. Sa défection fut un coup terrible pour l'Ordre. Ses idéaux politiques, son charisme et sa grande maîtrise de la Force font des Séparatistes une grande menace pour la République.

CYDON PRAX

Cydon Prax est l'un des mercenaires les plus impitoyables du comte Dooku, dont il est devenu le bras droit après la mort de Jango Fett. Il pilote un char de combat équipé de propulseurs et de répulseurs modifiés, qui le rendent extrêmement manœuvrable. De plus, il a lui-même choisi l'armement de son véhicule, qui est d'une précision et d'une efficacité redoutables pour une unité de si petite taille.





BERA KAZAN

Bera est une célèbre contrebandière, qui s'est acoquinée avec quelques-uns des pires criminels de la galaxie. Son « travail » lui a permis d'amasser une splendide collection de reliques rares et inhabituelles, domaine dans lequel elle est extrêmement experte. Son vaisseau, le Rose de Sarpazia, est couvert de brûlures et de traces d'impact reçues lors de fuites désespérées, prouvant si besoin est qu'elle est tout à fait capable de s'extirper des pires situations.

LUMINARA UNDULI

Native de Mirial, Luminara a décidé de vouer son existence à la défense de la justice et de l'ordre. Elle a atteint le rang de maître Jedi plus de dix ans avant le déclenchement de la Guerre des Clones. Son calme olympien et son style de combat très particulier laissent souvent penser qu'elle est très passive, mais ceux qui ont eu la chance de combattre à ses côtés savent que c'est en fait une terrible guerrière.





ULIC QEL-DROMA

Ulic est l'un des personnages au destin le plus tragique de l'Ordre Jedi. Chevalier respecté en son temps, plus de 4 000 ans avant la Guerre des Clones, il a un jour accepté une mission audacieuse consistant à infiltrer les rangs des Siths et à vaincre le côté obscur de la Force « de l'intérieur ». Malheureusement pour lui, le côté obscur fut le plus fort. Au cours de la campagne militaire connue sous le nom de Guerre des Siths, il a aidé ces derniers à construire une arme de destruction massive appelée la Faucheuse Noire. Il fut finalement capturé par les Jedi, qui lui ôtèrent toute possibilité de faire appel à la Force.

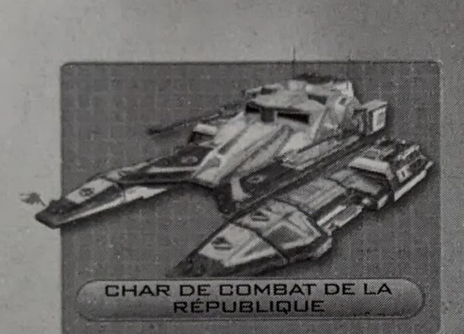
UNITÉS DE LA REPUBLIQUE

MOTO-JET

MOTO-JET

La moto-jet de combat Aratech 74-Z est un véhicule monoplace permettant aux soldats de traverser le champ de bataille très rapidement afin de conduire des opérations de reconnaissance et de revenir faire leur rapport auprès de leur unité. Utilisée par les forces de la République dans la plupart des conflits de la Guerre des Clones, elle est bien plus rapide que le STAP de la Fédération du Commerce, pour une puissance de feu somme toute similaire.

- ARME PRINCIPALE : tourelle laser légère
- ARME SECONDAIRE : aucune
- FONCTIONNALITÉ SPÉCIFIQUE : turbo


CHAR DE COMBAT DE LA RÉPUBLIQUE

CHAR DE COMBAT DE LA RÉPUBLIQUE

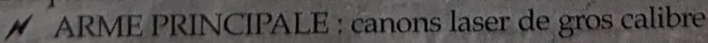
Considéré comme la version terrestre du chasseur Jedi, le char de combat TX-130S est un véhicule à répulsion spécialement conçu pour exploiter les facultés des Jedi qui le pilotent. Ses répulseurs sont réglés de manière à permettre des manœuvres extrêmement rapides, et ce sans compromettre sa grande puissance de feu. Les commandants Jedi de la Guerre des Clones considèrent le TX-130S comme l'extension parfaite de leur agilité et de leur champ de vision supérieurs à la normale.

- ARME PRINCIPALE : double canon laser de moyen calibre
- ARME SECONDAIRE : missiles à concussion
- FONCTIONNALITÉ SPÉCIFIQUE : turbo à répulsion

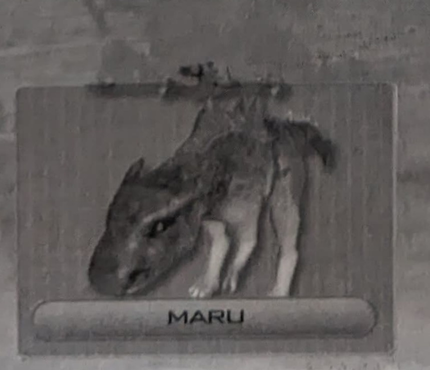
WALKER D'ASSAUT TX-TT


WALKER D'ASSAUT TX-TT

Ce bipode est plus rapide que le modèle à six pattes, mais cela ne l'empêche pas en plus de disposer de sérieuses protections et d'une puissance de feu élevée. Véhicule expérimental conçu par les ingénieurs de Rothana et assemblé dans l'usine des chantiers Kuat, le TX-TT n'a jamais été produit à la chaîne lors de la Guerre des Clones, les ingénieurs modifiant sans cesse ses plans.



- ARME PRINCIPALE : canons laser de gros calibre
- ARME SECONDAIRE : mortier à proton
- FONCTIONNALITÉ SPÉCIFIQUE : boucliers à plasma


MARU

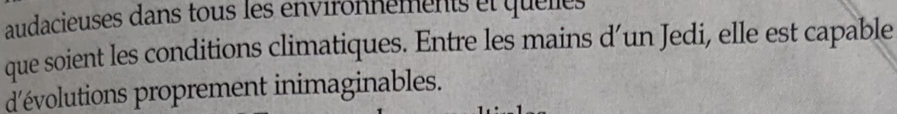
MARU

Le maru est une créature native du système Kashyyyk, domestiquée par les Wookies peuplant la petite lune d'Alaris.
Il est élevé en tant qu'animal de trait ou comme bête de somme. Ce reptile très agile est doté d'une longue queue dont il se sert au combat. La selle du maru est équipée de deux arbalètes et d'un canon sismique à impulsions.

- ARME PRINCIPALE : deux arbalètes
- ARME SECONDAIRE : canon électromagnétique. Grenades à concussion
- FONCTIONNALITÉ SPÉCIFIQUE : canon sismique à impulsions

CANONNIÈRE DE LA RÉPUBLIQUE

La canonnière de Rothana est un transport d'assaut basse altitude (TABA) à répulsion. C'est le principal véhicule de l'armée des clones. Principalement utilisée en tant que transport de troupes et d'unité de soutien aérien, elle combine une grande manœuvrabilité et une puissance de feu terrifiante. Pilotée par un pilote clone hautement entraîné, elle peut exécuter des manœuvres audacieuses dans tous les environnements et quelles que soient les conditions climatiques. Entre les mains d'un Jedi, elle est capable d'évolutions proprement inimaginables.



CANONNIÈRE DE LA RÉPUBLIQUE

- ARME PRINCIPALE : canons laser multiples
- ARME SECONDAIRE : missiles à concussion
- PROPRIÉTÉ SPÉCIALE : tourelles laser à faisceau composite de précision



CANON D'ASSAUT MOBILE

CANON D'ASSAUT MOBILE (CAM)

Ce turbolaser lourd autopropulsé des chantiers Kuat, souvent appelé "CAM" ou "canon mouche", possède une incroyable puissance de feu. Il se déplace lentement mais son turbolaser est le plus puissant de toute l'armée de la République et son efficacité fit merveille lors de l'invasion de Géonosis.

- ARME PRINCIPALE : turbolaser lourd

WALKER D'ASSAUT TS-TT

Le Transport Stratégique Tout-Terrain (TS-TT) peut accomplir un grand nombre de tâches, des missions d'assaut au transport de troupes. Ses six pattes lui permettent de négocier n'importe quel type de terrain ou presque, et sa puissance de feu est virtuellement sans égale. Son arme principale prend la forme d'un turbolaser lourd à longue portée, mais il dispose également de six lasers antipersonnel le défendant contre les attaques de front ou à revers.



WALKER D'ASSAUT TS-TT

- ARME PRINCIPALE : turbolaser lourd à longue portée
- ARME SECONDAIRE : six tourelles laser

POINTS DE BONUS

Chaque mission vous propose trois objectifs secondaires, en plus de ceux que vous devez absolument atteindre. Vous avez la possibilité de recevoir des points de bonus, mais uniquement si vous accomplissez tous les objectifs obligatoires. Dans ce cas, vous avez droit à 1 point de bonus par objectif secondaire réalisé, et ainsi de suite (2 points pour deux objectifs supplémentaires et 3 points pour les trois). il y a un total de 48 points de bonus dans le jeu. Le seul moyen de déverrouiller toutes les options spéciales consiste à accumuler la totalité des points de bonus qui vous sont proposés.

BONUS



25% de santé : Ajoute 25% à votre état de santé, sans que celle-ci puisse dépasser son maximum.



100% de santé : Restaure votre santé à 100%.



Munitions : Recharge totalement votre arme secondaire.



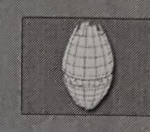
Invincibilité : Votre santé et vos boucliers passent à 100%, tout en générant un bouclier qui vous immunise temporairement contre tous les types de dommages.



Super blasters : Multiplient votre puissance de feu par trois pour un temps limité.



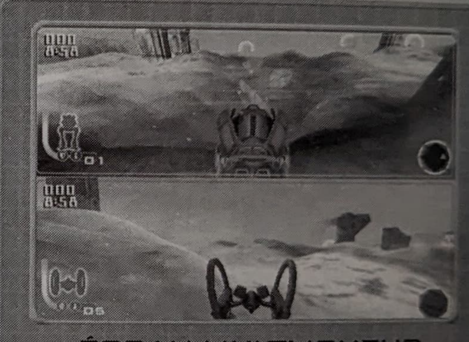
Champ de désintégration : Fonctionne pendant un temps limité. Tant que ce champ est effectif, si vous entrez en contact avec un ennemi, celui-ci est instantanément détruit.



Invisibilité : Vous rend invisible pour un temps limité.

MODES MULTIJOUEUR

Star Wars : **The Clone Wars** propose plusieurs modes multijoueur pouvant accueillir jusqu'à quatre joueurs simultanément. Il existe quatre modes mutlijoueurs différents. Dans la plupart d'entre eux, vous gagnerez des points supplémentaires en passant sur les crédits qui apparaissent de temps à autre sur l'aire de combat.



ÉCRAN MULTIJOUEUR

DUEL

Un maximum de quatre joueurs s'affrontent afin de déterminer lequel est le meilleur. Chaque fois qu'un joueur se fait tuer, il peut reprendre la partie aux commandes d'un véhicule différent. Le vainqueur est celui qui parvient à détruire un nombre donné d'adversaires, ou qui en abat le plus dans le temps imparti. Le gagnant peut décider de recommencer une partie en appuyant sur le bouton START.

CONTRÔLE D'UNE ZONE

Chaque niveau s'accompagne d'une zone à contrôler, signalée par un cercle inscrit au sol. Vous recevez 1 point chaque fois que vous abattez un adversaire, et d'autres lorsque vous êtes seul à contrôler la zone. Lorsque cela se produit, un effet sonore caractéristique se fait entendre et le cercle adopte votre couleur. Si plusieurs joueurs se trouvent à l'intérieur de la zone, celle-ci reste neutre.

CONQUÊTE

Ce mode oppose deux équipes, une pour la République et une pour les Séparatistes, chaque équipe ayant accès à deux types de véhicules : chars de combat et walkers d'assaut pour la République, char blindé et CAB pour les Séparatistes. Chaque équipe dispose d'une base, qu'elle doit absolument défendre. L'objectif de la partie est simple : détruire la base adverse. Divers avant-postes sont disposés au centre du terrain. On les capture en entrant à l'intérieur. Tant qu'un joueur reste à l'intérieur d'un avant-poste, il lui est possible de construire jusqu'à quatre tourelles défensives autour de celui-ci. Une fois les quatre tourelles construites, l'avant-poste se met à produire des unités d'assaut, jusqu'à un maximum de deux unités de ce type par base. Vous pouvez donner des ordres aux unités d'assaut à l'aide de la manette +. Si l'une des tourelles de l'avant-poste est détruite, la fabrication d'unités d'assaut cesse aussitôt. Un avant-poste change de camp lorsque ses quatre tourelles sont détruites et qu'un ennemi entre à l'intérieur. La partie s'achève dès qu'une équipe parvient à détruire la base adverse.

ACADÉMIE JEDI

Il existe deux versions de ce mode multijoueur, la première se jouant avec des véhicules et la seconde avec des Jedi, mais les règles restent les mêmes. Tous les joueurs font partie de la même équipe et il leur est impossible de s'entre-tuer, sauf lors des moments où ils s'affrontent tels des gladiateurs. La partie débute avec les joueurs placés au centre d'une arène et leurs adversaires se ruent sur eux par vagues successives. Lorsqu'un joueur meurt, il est éliminé (sauf lors d'une partie où les joueurs s'affrontent afin de marquer des points, auquel cas tous les perdants reviennent à la vie avant l'arrivée de la vague d'ennemis suivante). La partie s'achève lorsque le dernier survivant succombe à l'ennemi. Les points de chacun sont déterminés en fonction des cibles détruites, aussi le dernier joueur en vie peut-il très bien ne pas avoir le meilleur score à la fin de la partie.

ASTUCES

- Utilisez votre zoom pour abattre vos ennemis de loin.
- Si votre objectif principal consiste à détruire quelque chose, demandez le soutien de votre équipier (grâce à la manette +) afin d'éliminer votre objectif sans perdre de temps.
- Lorsque vous pilotez la canonnière, le fait de maintenir le bouton L appuyé vous permet de tourner plus vite.
- Habituez-vous à tirer en tournant lorsque vous êtes aux commandes du char de la République (maintenez le bouton L ou R appuyé et poussez le stick directionnel dans l'autre direction), ce qui vous permettra de combattre tout en restant en mouvement.
- Avec la canonnière, utilisez intelligemment vos missiles et vos lasers afin de conserver une bonne puissance de feu sans tirer tous vos missiles trop tôt dans la partie.
- La moto-jet éprouve des difficultés pour tourner lorsque le turbo est enclenché. Réservez donc celui-ci pour les lignes droites.
- Conservez les boucliers du walker TX-TT au cas où vous devriez faire face à plusieurs ennemis en même temps. Ne les gaspillez pas contre des adversaires moins puissants, car il leur faut un long moment avant de se recharger.

CRÉDITS

Développé par Pandemic Studios

Directeur
Greg Borrud
Conception principale
Eric Gewirtz
Direction artistique
Carey Chico
Programmation
Dan Andersson, assisté de
Adam Batters
Brad Pickering
Chris Baker
Chris Fandrich
David Givone
John Northan
Ken Miller
Mats Grahm
Nathan Mates
Salah Nouri
Wallace Huang
Programmation additionnelle
Dan Stanfill
Dan Yu
Conception
Jack Davis
Robert Lo
Sean Soucy
Conception additionnelle
Dax Berg
Jens Andersen
Graphistes
David Griffiths, assisté de
Chris Arden
Chris Hunt
Chris McGee
Jason Shum
Joon Choi
Katy Hargrove
Graphismes additionnels
Roger Suen
Stan Woo
Conception artistique
Miles Teves
Coordination de la production
David Baker
Directeur
Andrew Goldman
Président
Josh Resnick
Support
Mario Cabrera
Joseph Donaldson
Kent Schuelke
Rick Viscarielto
Modèles de personnages supplémentaires
Studio Mythos
Graphistes
Mark Pajarillo
Richard Smith
Tom Nguyen
Ryan Odagawa
Sean McKinney
Richard Wong
Brian Sanchez
Production
Irene Mapua
Christy Jue
Newton Mapua
Kevin Hendrickson
Franck De Girolami
Séquences haute résolution
Creat Studios
Producteurs exécutifs
Anton Petrov
Daniel Prousline
Directrice de production
Natasha Kholiavko
Chef de projet
Avenir Sniatkov
Directeur
Vladimir Aleksandrov
Storyboard
Fidail Guilmutdinov
Graphistes
Vitaly Anikin
Andrey Kalukin
Modélisation et textures
Alla Zubakova
Andrey Gromov
Andrey Povarov
Blagoy Borisov
Dmitry Astakhov
Ekaterina Seriogina
Yury Tchernych
Personnages
Anton Oparin
Animation 3D et effets spéciaux
Anna Zibrova
Elena Lesakova
Irina Nikiforova
Olga Trifanenkova
Roman Bykov
Stanislav Volodarsky
Eclairage
Dmitry Kholodov
Peter Anikin
Yury Tchernych
Traitement
Olga Cheremissova
Motion Capture
hOuse of mOves
Utilise Bink Video. © 1997-2002 RAD Game Tools, Inc.
LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY
Producteur
Jim Tso
Assistant
Nate Schaumberg
Testeurs
Johnny Szary, assisté de
Patrick Bratton (GameCube)
K.C. Coleman (PS2)
Bob McGehee
Brian Koenig
Henry Hall
Ian Wolfard
Isaiah Webb
Jeffrey Gullett
Sean Thomson
Production internationale
Bryan Davis
Test des versions internationales
David Chapman
Sound design principal et édition musicale
Nick Peck
Sound design
Andrea Gard
Sound design additionnel
Larry the O
Erik Foreman
Direction et production des voix
Darragh O'Farrell
Edition des voix
Will Beckman
Coordination du département Voix et International
Jennifer Sloan
Bruitages *Star Wars* Originaux de
Ben Burtt
Musique de *Star Wars* Composée par John Williams
℗ et © Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. Edité par Bantha Music (BMI). Administré et/ou co-édité Avec Warner-Tamerlane Music Publishing Corp.
Voix originales
Amidala, Bera Khazan
Grey Delisle
Anakin
Matt Lucas
Droïde de combat éclaireur, comte Dooku
Corey Burton
Soldat clone, Cydon Prax
Andre Sogliuzzo
Commandant de l'avant-poste, Wookie
Frank Welker
Luminara
Lori Tritel
Mace Windu
T.C. Carson
Obi-Wan
Jonathan Love
Ulic Qel-Droma
Charles Dennis
Yoda
Tom Kane
Acolyte Noir, Ingénieur, Obi-Wan (maître)
Darran Norris
Voix enregistrées aux Screenmusic Studios, Studio City, CA
Ingénieurs du son
Paul Andris
Arnold Geher
Ernie Sheesley
Gordon Suffield
Assistants
Lisa Carlon
Eric Lewis
Crystal Wright
SyncSpot Digital Audio Post, Calgary, AB Canada
Ingénieur
Beau Shiminsky
Coordination du contenu
Justin Lambros
Chef de produit
Sam Saliba
Relations publiques
Alexis Mervin
Heather Twist
Phillips
Tom Sarris
Marketing international et relations publiques
Kathy Apostoli-Greene
Vente et marketing direct
Meredith Cahill
Alyx Huynh
Greg Robles
Katy Walden
Mike Maguire
Tim Moore
Marketing internet
Jim Passalacqua
Melissa Federoff
Tony Deweese
Rédaction du manuel
Justin Lambros
Edition du manuel
Mollie Boero
Conception du manuel
Cassia Dominguez
Conception de la boîte
Blind Mice Studio
Version Française : Ubi Soft Entertainment
Marketing
Caroline Marchant
Michael Delouis
Kévin Allart

Localisation
Bruno Porret
Stéphane Brel
Arnaud Corbion
Traduction
Francis Grembert
Eric Holweck
Bruno Porret

Voix enregistrées aux studios
Lotus Rose, Paris
Direction artistique
Words of Magic
Voix françaises :
Emmanuelle Bondeville
Frédéric Cerdal
Bernard Dhéran
Alain Floret
Emmanuel Garijo
Pascal Germain
Claire Guyot
Jacques Martial
Thierry Mercier
Ingénieur du son
Stéphane Bollaert
Postproduction et FX
Laurent Beugnot

Préproduction
Chloé Blondel
Tests
Bug Tracker
Words of Magic
Remerciements spéciaux à
George Lucas

SUPPORT TECHNIQUE

UBI SOFT À VOTRE SERVICE...

SERVICE CONSO UBI SOFT **Infos, trucs et soluces**	SUPPORT TECHNIQUE UBI SOFT **Aide au lancement, Installation, Service Après-Vente**
Hotline : 08 92 70 50 30 *(0,34 € / min)* *Accès au spécialiste : du lundi au vendredi de 9h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00* *Accès serveur vocal : 7 j / 7 , 24 h/ 24* Minitel : **3615 Ubisoft** *7 j / 7 , 24 h/ 24 (0,34 € / min)* **e-mail** : serviceconso@ubisoft.fr **Internet** : ubi.com Fax : 0825 001 263 *(0,15 € / min)*	**N°Indigo 0 825 355 306** *(0,15 € / min)* *Accès au technicien : du lundi au samedi de 9h00 à 21h00* **e-mail :** supportechnique@ubisoft.fr Internet : ubi.com **Fax** : 0825 001 263 *(0,15 €/min)*



ACCORD DE LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE

Merci de lire attentivement cette Licence avant d'installer ce logiciel de jeu (« Logiciel »). Cette Licence est un accord entre vous, l' « Utilisateur », et Ubi Soft et/ou ses concédants et/ou ses ayants-droits (« Ubi Soft »), qui confère à l'Utilisateur un droit non-exclusif et non-cessible d'utilisation du Logiciel .
En installant ce Logiciel, l'Utilisateur s'engage à respecter les termes et conditions de la Licence.

LA LICENCE

Ubi Soft confère à l'Utilisateur une Licence non-exclusive et non-cessible d'utilisation du Logiciel , mais reste propriétaire de tous les droits y afférents.
Les droits non spécifiquement transférés par cette Licence restent la propriété d'Ubi Soft.
Le Logiciel est licencié à l'utilisateur et non vendu, pour un usage privatif.
La Licence ne confère aucun droit ou titre sur ce Logiciel et ne saurait être comprise comme un transfert des droits de propriété intellectuelle sur ce Logiciel .

PROPRIÉTÉ DU LOGICIEL

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs au Logiciel et à ses éléments (notamment aux titres, codes informatiques, thèmes, personnages, noms des personnages, intrigues, histoires, dialogues, lieux, concepts, images, photographies, animations, vidéos, musiques et textes incorporés dans le Logiciel), ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights sont la propriété d'Ubi Soft et sont protégés par la Réglementation françaises ou autres Lois, Traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle.

UTILISATION DU LOGICIEL

L'Utilisateur est autorisé à utiliser ce Logiciel en conformité aux instructions fournies dans le manuel ou sur l'emballage du Logiciel .
La Licence est accordée dans le cadre d'une utilisation personnelle uniquement.

Sont interdits :

- La réalisation de copies du Logiciel (outre copie de sauvegarde unique)
- L'exploitation commerciale du Logiciel
- Un usage contraire aux bonnes mœurs ou aux lois en vigueur
- La modification du Logiciel ou la création de tout travail dérivé
- La transmission du Logiciel via un réseau téléphonique ou tout autre moyen électronique, sauf au cours de parties multi-joueurs sur réseaux autorisés
- La création ou la distribution de niveaux et/ou de scénarios non autorisés
- La décompilation, le reverse engineering ou le désassemblage du Logiciel .

L'Utilisateur ne peut vendre, sous-licencier, louer ce Logiciel à un tiers.
L'utilisateur ne peut transférer ce Logiciel que si le destinataire accepte les termes et conditions de la Licence. Dans ce cas, l'Utilisateur s'engage à transférer tous les composants et documentations relatifs au Logiciel . Il s'engage aussi à effacer toute copie du Logiciel de son ordinateur. Dans ce cas, cette Licence est automatiquement et immédiatement résiliée.

RÉSILIATION DE LA LICENCE

La Licence entre en vigueur à compter du premier usage du Logiciel . Elle est résiliée automatiquement par Ubi Soft sans notification dans le cas du non-respect des termes et conditions de la Licence par l'Utilisateur.

Garantie

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.
Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux, dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.
Passé ce délai de quatre vingt dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 € par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé :
contactez notre support technique qui vous donnera un numéro de retour.
Envoyez ensuite votre logiciel dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes. Si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 15,24 € par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft.
Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Support Technique Ubi Soft
TSA 90001
13859 Aix en Provence Cedex 3

Important :

Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception.
Aucun Logiciel ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

Limitation de Garantie

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'Utilisation du Logiciel est à ses propres risques.
Ce Logiciel est fournit en l'état et sans garantie autre que celle prévue à l'Article 5 de la Licence. L'utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du Logiciel .
Dans les limites imposées par la Loi, Ubi Soft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du Logiciel , la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.
L'Utilisateur assume tous risques liés à une perte de profits, perte de données, erreurs, perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du Logiciel ou de son utilisation.
Certaines législations ne permettant pas la limitation de Garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

RESPONSABILITÉ

En aucun cas Ubi Soft ne saurait être tenu responsable de tout préjudice direct, indirect, accidentel, spécial, accessoires ou autre né à l'occasion de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utilisation, ainsi que de la possession ou du mauvais fonctionnement du

Logiciel et ce même si Ubi Soft a été averti de l'éventualité d'un tel préjudice. Ubi Soft décline notamment toute responsabilité quant à l'utilisation du Logiciel faite contrairement aux précautions d'emploi visées par le manuel et l'emballage. Certaines législations ne permettant pas l'exonération de responsabilité dans le cas de dommages directs ou accessoires, il est possible que l'exclusion ci-dessus mentionnée ne s'applique pas à l'utilisateur.

Cette Licence d'utilisation du Logiciel octroie des droits spécifiques à l'Utilisateur et celui-ci est susceptible d'avoir d'autres droits en fonction des lois de son état.

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. LucasArts, le logo LucasArts et la silhouette humaine sur le logo sont des marques de Lucasfilm Ltd.

Ceci est une œuvre de fiction. Tous les personnages et évènements représentés dans le jeu sont fictifs. Toute ressemblance avec des personnes existant ou ayant existé ou avec des événements réels ne serait que pure coïncidence.


STAR WARS: THE CLONE WARS

STAR WARS BOUNTY HUNTER™ - LA CHASSE EST OUVERTE !







- Vous êtes Jango Fett, le chasseur de primes le plus impitoyable de la galaxie. Vous avez été engagé pour capturer une ancienne Jedi qui a basculé dans un monde plus... obscur.
- Vous partez à la poursuite de votre proie avec un arsenal impressionnant : un jetpack équipé de missiles, un lance-flammes et bien sûr vos deux pistolets blaster. Ils ne seront pas de trop face à la pire racaille de la galaxie.
- La chasse se déroule dans 6 mondes différents et plus de 18 niveaux, des profondeurs de Coruscant aux déserts de Tatooine.



11879988681

VOUS SOUHAITEZ AVOIR PLUS D'INFORMATIONS SUR LE JEU, PARTICIPER À NOS JEUX-CONCOURS ET GAGNER DE NOMBREUX CADEAUX ? RENDEZ-VOUS SUR LE SITE : HTTP://SWBOUNTYHUNTER.UBISOFT.FR/

SITE OFFICIEL *STAR WARS*™ :
WWW.STARWARS.COM
SITE OFFICIEL LUCASARTS :
WWW.LUCASARTS.COM



© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. LucasArts et le logo LucasArts sont des marques de Lucasfilm Ltd. *Star Wars Bounty Hunter* est une marque de Lucas Licensing, Ltd. TM, ® et le logo Nintendo GameCube sont des marques de Nintendo. © 2002 Nintendo.
LucasArts Entertainment Company LLC, P.O. Box 10307, San Rafael, CA 94912.

IMPRIME EN ALLEMAGNE